

AL-MUNAWWARAH : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM
P-ISSN : 2088-8503 **E-ISSN : 2621-8046**

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

Pendekatan Al-Qur'an dalam Merubah Mental Buruk Anak
Akibat Kecanduan *Game Online*

Abdul Haris

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Wathan Samawa, NTB, Indonesia
Jln. Cendrawasih No. 50 A Desa Labuhan Sumbawa Kecamatan Labuhan Badas
abdul.haris@stainwsamawa.ac.id

Febitio Ramadanu

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Wathan Samawa, NTB, Indonesia
Jln. Cendrawasih No. 50 A Desa Labuhan Sumbawa Kecamatan Labuhan Badas
Febitioramadhanu96@gmail.com

Abstrak : *Game online* yaitu sesuatu (dalam *video game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Dalam kertas kerja ini, beberapa hal yang akan dielaborasi dan ditelisik lebih dalam adalah pertama, apa sebenarnya *game online* tersebut, kemudian apa saja dampak negatif akibat kecanduan *game online*, selanjutnya akan diuraikan bagaimana cara melakukan pencegahan agar anak tidak kecanduan *game online*, dan terakhir bagaimana pendekatan Al-Qur'an yang dapat dilakukan pada anak untuk mengatasi mental buruk akibat kecanduan *game online*. Hal ini menjadi alasan yang kuat bagi penulis dalam menulis lembar kerja ini, sehingga dapat memberi pemahaman bagi pembaca terutama orang tua terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* dan kecanduan *game online*. Dalam lembar kerja ini juga berisi tentang cara penanggulangan kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan Al-Qur'an pada anak. Sehingga orang tua mengetahui langkah untuk mengatasi anak jika kecanduan *game online*. Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* adalah : *Pertama* tidak memberikan *gadget* pada anak meskipun anak menangis, *Kedua* Orang tua harus mendampingi dan mengawasi permainan yang dimainkan anak, *Ketiga*, Mengajak anak bermain permainan tradisional di alam bebas, *Keempat*, Mengikutkan anak pada kegiatan ekstrakurikuler dan olahraga, *Kelima*, Melakukan edukasi kepada anak tentang bahaya penggunaan *gadget* dan bahaya kecanduan *game online*. Dan terakhir memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan hadiah jika ia mendapatkan juara kelas di sekolahnya.

Pendahuluan

Anak-anak tergolong pada rentang usia 3–11 tahun. Usia 3–11 tahun merupakan usia awal anak dalam pembentukan karakter, sehingga orang tua harus lebih memperhatikan bagaimana cara yang tepat dalam pemberian pendidikan dasar dalam pembentukan karakter tersebut. Jika orang tua salah dalam memberikan pendidikan dasar maka bisa dipastikan anak-anak mereka akan memiliki karakter yang kurang baik. Dalam penanaman karakter dasar pada anak diperlukan penanaman nilai-nilai agama yang baik sehingga karakter anak menjadi karakter baik.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Segala aktivitas anak sebagian besar penuh dengan permainan yang menyenangkan hatinya. Pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan kecanggihan teknologi yang mengubah bentuk dan cara anak bermain. Dahulu sebelum kecanggihan teknologi seperti saat ini permainan anak masih bersifat tradisional yang masih menggunakan lapangan luas tempat yang disukai untuk bermain. Kecanggihan teknologi merubah permainan anak menjadi permainan yang menggunakan gadget atau dapat disebut dengan *game online*.

Di era saat ini sebagian besar anak-anak menghabiskan waktu bermainnya di depan gadget, hal ini dikarenakan orang tua membebaskan anak dalam menggunakan gadget. Sebagian besar anak jika diberikan gadget ia menggunakan untuk bermain *game*, Sehingga anak menjadi kecanduan. Para peneliti berpendapat bahwa begitu banyak dampak negatif dalam penggunaan gadget dan kecanduan *game*. Dampak negatif hal tersebut meliputi aspek kesehatan, aspek kejiwaan anak, aspek sosial dan aspek akademik.¹

Pemahaman orang tua yang kurang terhadap bahaya penggunaan *gadget* dan kecanduan *game online* sehingga orang tua sangat mudah memberikan gadget pada anaknya yang justru akan berdampak buruk pada anak. Orang tua juga tidak paham mengenai cara menanggulangi anaknya yang kecanduan *game online*. Sehingga ketimbang

¹ <http://www.kompas.com/tren/read/2019/11/02/bagaimana-kecanduan-game-online-bisa-sebab-gangguan-jiwa> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 16:30 Wita.

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

anaknya nangis orang tua memiliki cara memberikan gadget untuk menghentikan anaknya yang menangis. Cara seperti ini merupakan cara yang salah, para ahli psikologi menjelaskan bahwa pemberian gadget pada anak tanpa pendampingan sama seperti memberikan kokain pada si anak.

Hal ini menjadi alasan yang kuat bagi penulis dalam menulis lembar kerja ini, sehingga dapat memberi pemahaman bagi pembaca terutama orang tua terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* dan kecanduan *game online*. Dalam lembar kerja ini juga berisi tentang cara penanggulangan kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan Al-Qur'an pada anak. Sehingga orang tua mengetahui langkah untuk mengatasi anak jika kecanduan *game online*.

Dalam kertas kerja ini, beberapa hal yang akan dielaborasi dan ditelisik lebih dalam adalah pertama, apa sebenarnya *game online* tersebut, kemudian apa saja dampak negatif akibat kecanduan *game online*, selanjutnya akan diuraikan bagaimana cara melakukan pencegahan agar anak tidak kecanduan *game online*, dan terakhir bagaimana pendekatan Al-Qur'an yang dapat dilakukan pada anak untuk mengatasi mental buruk akibat kecanduan *game online*.

Pengertian *Game Online*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian *game online* dipisah menjadi dua kata yaitu *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* dapat diartikan sebagai permainan, sedangkan *online* diartikan sebagai daring (dalam jaringan). Dalam KBBI arti dari kata permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* yaitu sesuatu (dalam *video game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.²

² <http://www.pelangiblog.com/2015/12/bahaya-dan-dampak-buruk-akibat-game-online> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 16:00 Wita.

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

Menurut Bobby Bodenheimer *game online* adalah sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang bisa dimainkan kapanpun, dimanapun serta dapat dimainkan bersama kelompok di seluruh dunia.³

Dampak Negatif Akibat Kecanduan *Game Online*

Dampak-dampak buruk yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan ialah meliputi aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek sosial dan aspek pendidikan.

1. Aspek kesehatan. RSCM sejak tahun 2018 telah membuka klinik khusus adiksi perilaku, dan sampai sekarang sudah merawat puluhan pasien anak, remaja dan dewasa dari berbagai daerah. *Prefrontal cortex area* pada otak manusia yang rusak akibat kecanduan *game* dan radiasi cahaya gadget. Gangguan kesehatan pada anak ketika kecanduan *game online* ialah :
 - a) Kesehatan mata terganggu karena *game* selalu menghadapkan mata pada *gadget*, sehingga radiasi yang dipancarkan *gadget* sangat tidak baik bagi kesehatan mata. Dampak dari radiasi *gadget* bagi mata ialah mata berair, memerah, gatal, perih serta dapat mengalami kebutaan jika radiasi yang diterima terus menerus.⁴
 - b) Infeksinya saluran kencing. Keasikan bermain *game* sehingga anak rela menahan buang air kecil demi meeneruskan *game*-nya, sehingga hal ini membuat saluran kencing pada anak mengalami gangguan.
 - c) Lupa makan mengganggu kesehatan pencernaan anak. Lupa makan atau bahkan malas makan tentu sering dialami bagi mereka para pecandu *game*, karena keseriusan dan konsentrasi anak dalam bermain *game*. Jika ini terus berlanjut maka kondisi pencernaan tubuh akan terganggu sehingga menimbulkan beberapa penyakit seperti maag dan lain sebagainya.

³ Ibid

⁴ ibid

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

- d) Kurang bergerak menyebabkan tubuh kurang sehat. Para pecandu *game* lebih sering menghabiskan waktu di depan *gadget*, duduk, berbaring dan menikmati *game*. Kondisi seperti ini menyebabkan mereka kurang bergerak, padahal untuk menyeimbangkan kesehatan tubuh, seseorang butuh melakukan aktivitas kecil selain olahraga.
 - e) Kurang waktu tidur. Sudah menjadi kebiasaan buruk bagi para pecandu *game*, mereka lama tidur ketika malam hari dan bangun kesiang. Tentu hal ini sangat tidak baik bagi kesehatan tubuh, misalnya lebih mudah kelelahan saat beraktivitas dan rawan terkena penyakit.
2. Aspek Psikologi. Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti : Perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar anak-anak bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya seperti di dalam *game online* tersebut. Sehingga anak-anak menirukan di kehidupan sehari-hari adegan dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri anak yang mengalami gangguan psikologi akibat kecanduan *game online* yakni emosional, kasar, serta mengucapkan kata-kata kotor. Dokter yang biasa dipanggil dengan dr. Siste adalah seorang pakar adiksi yang juga kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Beliau mengatakan bahwa pemerintah Indonesia perlu memiliki kebijakan nasional untuk mengantisipasi dampak adiksi *game online* demi melindungi kualitas sumber daya manusia di masa depan.
3. Aspek sosial. Beberapa pecandu *game* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan interaksi social secara *online* namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan yang nyata. Anak yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

antisosial tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan teman-temannya.⁵

4. Aspek Akademik. Tentu anak yang kecanduan *game* akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* ketimbang untuk belajar. Hal tersebut membuat prestasi anak di sekolahnya akan menurun.

Upaya Pencegahan agar Anak tidak Kecanduan *Game Online*

Pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua mencakup berbagai upaya diantaranya:

- a. Tidak memberikan gadget pada anak meskipun anak menangis. Hal ini merupakan upaya yang pertama dan paling utama karena faktor utama anak kecanduan *game* ialah orang tuanya memberikan kebebasan pada anak untuk bermain *gadget*.
- b. Jika diberikan gadget, orang tua harus memberi waktu dan menemani anak dalam bermain sehingga hal ini merupakan suatu kontroling dalam permainan anak. Jika tidak ada batasan waktu tentu anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena tidak ada larangan batas waktu yang diberikan oleh orang tua mereka.
- c. Orang tua harus mendampingi dan mengawasi permainan yang dimainkan anak. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi dampak perubahan karakter pada anak akibat *game* yang dimainkan, jika anak suka memainkan *game* yang berhubungan dengan kekerasan contohnya perkelahian, pertempuran dan lain sebagainya akan membuat karakter anak menjadi emosional dan kasar akibat meniru kekerasan yang terjadi dalam *game* tersebut. *Game* teka teki silang akan menjadi hal yang baik untuk meningkatkan wawasan pada anak, ada juga *game* perhitungan angka yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Seharusnya *game* sejenis itulah yang dimainkan oleh anak agar secara tidak langsung mereka melakukan pembelajaran di dalam *game* tersebut.
- d. Mengajak anak bermain permainan tradisional di alam bebas. Hal ini sangat baik untuk mencegah anak yang kecanduan *game online*. Permainan tradisional di alam bebas akan

⁵ <http://www.kompas.com/tren/read/2019/11/02/bagaimana-kecanduan-game-online-bisa-sebab-gangguan jiwa> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 16:30 Wita.

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

lebih efektif dalam pembentukan karakter yang baik pada anak. Meskipun dalam bermain tradisional pakaian anak akan kotor, hal ini tidak mempengaruhi mental anak.

- e. Mengikutkan anak pada kegiatan ekstrakurikuler dan olahraga, seperti sepak bola, voli, bulu tangkis, Pramuka, PMR dan ekstrakurikuler lainnya. Kegiatan semacam ini dapat membuat anak tidak terlalu fokus pada *game online* dan dapat mengurangi tingkat bermain dan pada akhirnya mengurangi tingkat kecanduan *game online*. Untuk itu penting bagi orang tua untuk memahami potensi, bakat serta minat anak dalam hal pengalihan perhatian dalam mencegah kecanduan *game online*.
- f. Melakukan edukasi kepada anak tentang bahaya penggunaan *gadget* dan bahaya kecanduan *game online*. Hal ini dapat memberikan perhatian dan pembelajaran bagi anak tentang bahaya penggunaan *gaget* dan kecanduan *game online* sehingga anak berfikir kembali untuk menggunakan *gadget*.
- g. Memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan hadiah jika ia mendapatkan juara kelas di sekolahnya. Hal ini memicu semangat anak untuk lebih banyak belajar ketimbang bermain *game* sehingga cara ini lebih efektif dalam pengalihan perhatian anak pada *game online*-nya.⁶

Pendekatan Al-Qur'an pada Anak untuk Mengatasi Mental Buruk Akibat Kecanduan Game Online

Al-Qur'an merupakan Kalamullah yang salah satu isinya tentang segala nasehat dalam mendidik anak. Mengajarkan Al-Qur'an pada anak merupakan solusi utama dalam pembentukan karakter yang mulia dalam diri anak.⁷

Allah SWT berfirman dalam Surah Luqman ayat 13-14

⁶ <http://www.manfaat.co.id/manfaat-menghafal-al-quran> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 13:00 Wita.

⁷ Ibid.,

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۚ يَبْنَىٰ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾
وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلَهُ فِي عَامَيْنِ أَنْ أَشْكُرَ لِي
وَلِوَالِدَيْكَ إِلَى الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾

Artinya : “Dan ingatlah ketika Luqman berpesan kepada anaknya, “Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah , sesungguhnya mempersekutukan Allah benar-benar kezaliman yang besar. Dan kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya, Ibu telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyampihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepadaku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepadakulah kembalimu (QS. Luqman: 13-14).

Dalam mengajarkan Al-Qur’an pada anak tentu tidak akan luput dari hambatan-hambatan tertentu yang mungkin tidak terduga oleh kita sebelumnya, maka disamping usaha yang kita lakukan sebaiknya dilengkapi dengan doa kepada Allah SWT agar usaha kita senantiasa dipermudah dan mendapat ridho Allah SWT dan anak kita bisa menjadi ahli Qur’an yang memiliki akhlak yang terpuji. Hal ini sesuai dengan apa yang diajarkan oleh Rasulullah, Muhammad Saw dalam haditsnya :

“Hak Anak atas orang tuanya ada tiga yakni memilihkan nama yang baik ketika baru lahir, mengajarkan kitabullah (Al-Qur’an) ketika mulai berfikir, dan menikahkannya ketika ia telah dewasa”. (HR. Ahmad)⁸

Langkah awal yang dilakukan oleh orang tua dalam menanamkan anak agar mencintai Al-Qur’an ialah

⁸ <http://www.ranti.co.id/cara-agar-anak-gemar-membaca-al-quran> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 13:30 Wita.

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

1. Pastikan orang tua memiliki ilmu Al-Qur'an untuk mengajari anak. Jika orang tua kurang paham Al-Qur'an maka carilah pengajar yang benar-benar paham tata cara membaca Al Qur'an yang baik dan benar.
2. Sebelum mengajarkan Al-Quran ajaklah anak berbicara dengan serius namun santai, hal ini bertujuan agar anak bisa fokus dan khusuk terhadap yang akan mereka pelajari.
3. Pilihlah waktu yang tepat, jangan ajak anak belajar ketika anak lelah, mengantuk, sakit, kekenyangan ataupun kelaparan.
4. Belajarlah secara terus menerus, pahami keterbatasan anak karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda.
5. Buatlah suasana senyaman mungkin agar anak betah dalam waktu yang cukup lama untuk belajar Al-Qur'an. Misalnya membuat sesi sambung ayat, hal ini dapat dilakukan antara orang tua dan anak.
6. Biasakan anak untuk memperdengarkan bacaan Al-Qur'an dengan bacaan yang khusuk lebih dari satu kali
7. Tanamkan dalam jiwa anak bahwa mempelajari Al-Qur'an adalah ibadah dan untuk itu Allah SWT akan memberikan pahala yang sangat besar.
8. Buatlah target pencapaian dalam waktu yang telah ditentukan dan memberikan suatu hadiah apabila anak dapat mencapai target tersebut.
9. Hal yang tak kalah penting untuk diperhatikan ketika kita mengajarkan anak membaca Al-Qur'an yaitu untuk membenarkan bacaan anak supaya jangan sampai salah sedikitpun, karena dikhawatirkan kesalahan tersebut akan terbawa sampai dewasa jika tidak dikoreksi.

Menanamkan Keutamaan Membaca, Mempelajari, Menghafal serta Mengamalkan Al-Qur'an pada Anak

Adapun Keutamaan Al-Qur'an yang kita tanamkan pada diri anak adalah :

1. Mendapat pahala yang sangat banyak

Pahala bagi orang yang membaca Al-Qur'an dihitung dari huruf yang dibacanya. Semakin banyak ayat yang dibaca maka semakin besar pahalanya. Apalagi

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

jika menghafal, akan mengulang-ngulang kata yang dibaca, pahalanya pun berlipat-lipat. Sebagaimana yang disampaikan oleh Rasulullah Muhammad Saw mengenai keutamaan membaca Al-Qur'an :

“Barangsiapa yang membaca satu huruf dari Al-Qur'an maka baginya satu hasanah, dan hasanah itu dilipatgandakan sepuluh kali. Aku tidak mengatakan *Alif Lam Mim* itu satu huruf, namun *Alif* satu huruf, *Lam* satu huruf dan *Mim* satu huruf.” (HR. At Tirmidzi)

2. Memperoleh mahkota kemuliaan yang disebut dengan *Tahjul Karomah*

Manfaat menghafal Al-Qur'an selanjutnya ialah mendapatkan mahkota kemuliaan. Penghargaan ini langsung datangnya dari Allah SWT. Merekalah orang-orang terpilih yang dianggap bisa melewati ujian di dunia yang hanya sementara. Mereka dianggap berhasil lulus dari segala cobaan duniawi. Mereka akan dipanggil, ”Dimana orang-orang yang tidak terlena oleh mengembala kambing dari membaca kitabku?” Maka berdirilah mereka dan dipakaikan kepada salah seorang mereka mahkota kemuliaan, diberikan kepadanya kesuksesan dengan tangan kanan dan kekekalan dengan tangan kirinya. (HR. At-Tabrani).⁹

3. Meningkatkan kecerdasan

Menghafal adalah salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan seseorang. Dengan menghafal otak akan lebih cepat menyerap informasi juga menyimpan dalam jangka waktu lama. Semakin sering membaca Al-Qur'an ternyata melatih otak dalam mencerna informasi.

4. Orang tuapun dijanjikan kemuliaan.

Ternyata, tak hanya seorang penghafal Al-Qur'an saja yang dijanjikan kemuliaan. Orang tua merekapun juga, sungguh, seorang anak yang berbakti kepada kedua orang tuanya salah satu cara menjadi penghafal Al-Qur'an. Karena dengan

⁹ <http://www.ranti.co.id/cara-agar-anak-gemar-membaca-al-quran> diakses pada hari sabtu 29 februari 2020 pukul 13:30 Wita.

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

menjadi penghafal Al-Qur'an orang tua dimuliakan oleh Allah SWT. "Mengapa kami dipakaikan jubah ini? "Lalu dijawab", Karena kalian berdua memerintahkan anak kalian untuk belajar Al-Qur'an." (HR. Al-Hakim)

5. Mendapatkan ketenangan psikis

Anak sekarang melampiaskan kekesalannya dengan bermain *game* sehingga berharap dengan bermain *game* ia dapat tenang dan menemukan kebahagiaannya padahal hal tersebut hal yang salah. Dengan Al-Qur'anlah dapat menenangkan jiwa seorang anak. Karena Al-Qur'an dapat memberikan stimulus perangsang otak agar lebih tenang.

6. Membaca Al-Qur'an akan diberikan keselamatan di akhirat.

Al-Qur'an akan menolong dan menemani setelah hidup berakhir. Bahkan sampai kematianpun, seorang yang dekat dengan Al-Qur'an akan memperoleh kemuliaan. Dan masih banyak lagi manfaat mempelajari, membaca, menghafal serta mengamalkan Al-Qur'an. Jika orang tua telah memberikan pelajaran tentang keutamaan Al-Qur'an pada anak akan mengakibatkan anak semakin semangat lagi dalam mempelajarinya sehingga jika anak dekat dengan Al-Qur'an maka bisa dipastikan anak tersebut akan memiliki akhlak yang mulia.

Hal penting yang harus orang tua lakukan ketika mengajarkan Al-Qur'an pada anak ialah dengan memberikan permainan yang sifatnya melatih kemampuan anak dalam pelajaran tentang Al-Qur'an yang telah dimilikinya, sehingga hal ini membuat anak semakin bahagia ketika belajar Al-Qur'an dan berharap dengan hal seperti ini dapat membantu anak untuk tidak kecanduan game online.

Simpulan

Game online yaitu sesuatu (dalam video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Dampak-dampak buruk yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan ialah meliputi aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek sosial dan aspek pendidikan. Dampak yang dialami seorang anak ketika kecanduan

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

game online dapat memperlambat perkembangan anak dalam kejiwaan dan fisiknya. Jika terus menerus dibiarkan tidak menutup kemungkinan anak akan tumbuh menjadi anak yang nakal. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah agar anak tidak kecanduan *game online* mencakup berbagai upaya diantaranya:

- a. Tidak memberikan gadget pada anak meskipun anak menangis. Hal ini merupakan upaya yang pertama dan paling utama karena faktor utama anak kecanduan game ialah orang tuanya memberikan kebebasan pada anak untuk bermain gadget.
- b. Jika diberikan *gadget*, orang tua harus memberi batasan waktu dan menemani anak dalam bermain sehingga dapat mengontrol permainan anak. Jika tidak ada batasan waktu tentu anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena tidak ada larangan batas waktu yang diberikan oleh orang tua mereka.
- c. Orang tua harus mendampingi dan mengawasi permainan yang dimainkan anak. Hal ini *bertujuan* untuk mengantisipasi dampak perubahan karakter pada anak akibat *game* yang dimainkan, jika anak suka memainkan *game* yang berhubungan dengan kekerasan contohnya perkelahian, pertempuran dan lain sebagainya akan membuat karakter anak menjadi emosional dan kasar akibat meniru kekerasan yang terjadi dalam *game* tersebut. *Game* teka teki silang akan menjadi hal yang baik untuk meningkatkan wawasan pada anak, ada juga *game* perhitungan angka yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. Seharusnya *game* sejenis itulah yang dimainkan oleh anak agar secara tidak langsung mereka melakukan pembelajaran di dalam *game* tersebut.
- d. Mengajak anak bermain permainan tradisional di alam bebas. Hal ini sangat bagus untuk mencegah anak yang kecanduan *game online*. Permainan tradisional di alam bebas akan lebih efektif dalam pembentukan karakter yang baik pada anak. Meskipun dalam bermain pakaian anak akan kotor, namun hal ini tidak mempengaruhi mental anak.
- e. Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak dengan melakukan pendekatan Al-Qur'an ke anak. Jika anak telah senang mempelajari Al-

<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/munawwarah>

Qur'an maka Allah akan selalu merahmatinya dan memberikan akhlak yang mulia pada dirinya.

Cara orang tua dalam mendekatkan anak kepada Al-Qur'an ialah dengan menanamkan cinta kepada Al-Qur'an dengan memberi pelajaran mengenai keutamaan Al-Qur'an padanya. Selanjutnya dengan membuat permainan yang berhubungan dengan Al-Qur'an contohnya tebak ayat, dadu murajaah dan permainan lain sebagainya. Sehingga dengan hal ini InsyaAllah anak akan berhenti bermain game online

Daftar Rujukan

Al-Qur'anul Karim.

<http://www.manfaat.co.id/manfaat-menghafal-al-quran>.

<http://www.ranti.co.id/cara-agar-anak-gemar-membaca-al-quran>

<http://www.pelangiblog.com/2015/12/bahaya-dan-dampak-buruk-akibat-game-online>.

<http://www.kompas.com/tren/read/2019/11/02/bagaimana-kecanduan-game-online-bisa-sebab-gangguan-jiwa>